

ENGLISH

STORY

King of Pool lets you play numerous different types of billiard games in several modes. You can learn the game basics in Tutorial mode; play the game in Free Play mode; challenge your rivals in Career mode; test your skills in Trick Shot mode; or compete with your friends in Multiplayer modes.

King of Pool lets you choose between snooker and standard playing tables, and select a playing environment of your choice. In addition, there are four 'fantasy' tables unique to the game and five unique locations to choose from, designed to suit a variety of tastes and moods. Unfortunately, not all games are compatible with every table so some tables might not be available for a particular game.

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved game data.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

CORE MECHANICS

Overview

Game mechanics and controls are common for all games (except Mini Games). In general, to perform a turn, a player must follow each of these steps in sequence:

1. In some instances, a player may be required to place a cue ball or other balls on the table at the beginning of their turn. Please refer to the **Placing the Balls on the Table** section.
2. If applicable to the type of chosen game, a player must choose an intended pocket for their shot, and in some cases a player must also name a ball. Please refer to the **Selecting Pocket and Ball** section for more information.
3. Once, if necessary, a pocket and ball have been called a player must aim. Please refer to the **Aiming** section for more information.
4. Once a player had finished aiming, they must select their shot power and hit the ball. Please refer to the **Setting the Power & Shooting** section for more information.

PLACING THE BALLS ON THE TABLE

In several game modes certain situations may occur where a ball must be placed back on the table. In order to place the ball back on the table, select the desired position on the table with the cursor using the analog stick and press .

SELECTING POCKET AND BALL

In several games, such as Straight Pool, you need to select or call a pocket and a ball before making the shot. You will be notified that a ball and/or a pocket need to be selected by a flashing **R** image near the required item.

To select a pocket or a ball press **R**, place the cursor over the desired item using the analog stick and press **X**.



ADDITIONAL OPTIONS

In several games you can select some options before the shot (for example Safety Shot or Free Ball). These options can be selected by using **L**. You will be notified that additional option can be selected by the flashing **L** icon near the option name.



ADDITIONAL CONTROLS (FOR TRICK SHOT MODE ONLY)

In Trick Shot mode you can freely add, remove or move balls around the table. To add, remove or move balls you must enter the Edit mode by pressing **L**. To move a ball you need to select the ball with the cursor using the analog stick and then press and hold **X**. Then move the ball to the desired location on the table and release **X**. To remove a ball you need to select the ball with the cursor using the analog stick, press and hold **X**, and press **R**. To add a ball you need to press **A**, then select the desired location on the table with a cursor using the analog stick and press **X**.

*Note: A ball can only be added to the table if at least one ball has been removed already. To leave the Edit mode press **L**.*

AIMING

GENERAL

You can aim your cue using the analog stick.

During the aiming process, the camera position can be controlled with directional buttons. When you are satisfied with your aim, press  to move to the shot power selection and make your shot.

ZOOM

In order to zoom while aiming, press and hold .

You can zoom in and out by pressing  and . You can also control the camera by pressing  and . For an overhead view of the table press . During zooming the predicted ball paths will only appear for a limited amount of time. The time remaining can be viewed on chronometer.



When you release  you will be returned to the aiming function

HIT SPOT SELECTION

To perform more complicated shots, you need to adjust the exact spot that you intend the cue to strike the cue ball. To adjust the spot where you will strike the ball, press and hold  while aiming, then adjust the spot using the analog stick. As soon as you release , the spot will be selected and you will return to the Aiming function.

SETTING THE POWER AND TAKING A SHOT

Once you have finished aiming, you need to press  to adjust the shot power using the analog stick. If you want to return to Aiming press . When you are ready, complete the shot by pressing . Please note that you can control the camera with directional buttons during Power selection.

PAUSE

You can pause the game at any time by pressing .

Returning to the game, saving the current game, loading the previous saved game, and reloading the current game are all options available through the Pause Menu. Also, in particular game modes, you can see the current game rules and change the difficulty level.

MAIN MENU

Main Menu options are:

Single Player - Start a new Single Player game (please refer to the Single Player Game chapter).

Multiplayer - Start a new Multiplayer game (please refer to the Multiplayer Game chapter).

Mini-Games Menu - Takes you to the selection of Mini-Games.

Options - Adjust music and sound levels, load previously saved games.

Credits - View credits.



SINGLE PLAYER GAME

After selecting the Single Player option from the Main Menu, you'll be taken to the Single Player menu. The Single Player menu options are:

Free Play - In Free Play you can play a single match against a computer controlled opponent at a difficulty level of your choosing. All tables and locations that you've unlocked during Career Mode are available to choose from.

Career Mode - In Career Mode you select your character and need to beat 7 opponents in a variety of games in order to become the champion.

Trick Shot - In Trick Shot mode you can test your billiards skills by doing various tricks. After a shot is taken the balls are placed back to their initial positions for you to try again. In this mode you can freely place the balls around the table. To learn how to place the balls around the table please refer to the Additional Controls chapter.

Tutorial - In the Tutorial you can learn all the basic game technicalities and controls.

Note: Game rules can be viewed when selecting a particular game in Game Selection menu.

MULTIPLAYER GAME

Turn Based Multiplayer- allows you to play the multiplayer game on the same PSP™ system.

You may start a Turn Based Multiplayer game choosing the Multiplayer option in the Main Menu. Both players need to select characters. Then game, location and table should be selected. All tables and locations that you've unlocked during Career Mode are available to choose from. The game selects randomly which player shoots first

MINI GAMES

Mini Games are available to help you relax and try something different from the main game. You can locate them by choosing the Mini Games option from the Main Menu. Air Thunder is available from the beginning. Snow Warrior and Fast Lane can be unlocked during the Career mode.

Air Thunder is a side-scrolling shooter game. You control a plane and need to fight your way through enemies for as long as you can. Use analog stick or directional buttons to maneuver the plane and  to shoot.

Snow Warrior is a child's dream! The game simulates snowball fights. Use analog stick or directional buttons to move sideways and duck, and press and release  to throw a snowball. The longer you hold , the further the snowball will fly.

Fast Lane is a racing game requiring the player to complete the track as fast as possible. Use the analog stick to steer the car, hold  to accelerate and use  to brake.

FRANÇAIS

SCÉNARIO

King of Pool te permet de jouer à un grand nombre de types de jeux de billard et ce dans plusieurs modes différents. Tu peux apprendre les bases du jeu en mode Didacticiel, jouer en mode Partie libre, défier tes concurrents en mode Carrière, tester tes compétences en mode Coup artistique ou affronter tes amis en mode Multijoueur.

King of Pool te propose un large choix de tables de jeux standard et de snooker et t'offre la possibilité de sélectionner l'environnement de jeu de ton choix. En outre, tu as le choix entre 4 tables de rêve uniques au jeu et cinq sites exceptionnels, conçus pour satisfaire tous les goûts et toutes les humeurs. Malheureusement, tous les jeux ne sont pas compatibles avec toutes les tables. Il se peut donc qu'une table ne soit pas disponible pour un jeu particulier.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

RÈGLES ESSENTIELLES

PRÉSENTATION

Les commandes et règles du jeu sont identiques pour tous les jeux (à l'exception des mini-jeux). De manière générale, lorsqu'arrive son tour, un joueur doit suivre chacune des étapes suivantes dans l'ordre :

1. Dans certains cas, il se peut qu'un joueur soit invité en début de tour à placer une bille de tir ou d'autres billes sur la table. Consultez la section **Placer les billes sur la table** pour plus d'informations.
2. En fonction du type de jeu choisi, le joueur doit désigner la poche qu'il vise et dans certains cas, il doit également désigner quelle bille il a l'intention d'empocher. Consultez la section **Choisir la poche et la bille** pour plus d'informations.
3. Si nécessaire, une fois que la poche et la bille ont été annoncées, le joueur doit viser. Consultez la section **Viser** pour plus d'informations.
4. Une fois que le joueur a fini de viser, il doit choisir sa puissance de tir et frapper la bille. Consultez la section **Réglage de la puissance et tir** pour plus d'informations.

PLACER LES BILLES SUR LA TABLE

Dans plusieurs modes de jeu, il se peut qu'une bille doive être replacée sur la table. Pour replacer la bille sur la table, choisissez la position désirée à l'aide du curseur en t'aidant du pad analogique et appuyez sur .

CHOISIR LA POCHE ET LA BILLE

Dans plusieurs jeux comme le 14-1 continu, tu dois choisir ou annoncer une poche et une bille avant de tirer. Tu seras informé qu'une bille ou une poche doit être choisie par l'icône **R** qui clignotera près de l'élément correspondant.

Pour choisir une poche ou une bille, appuie sur **R**, place le curseur au-dessus de l'élément en t'aidant du pad analogique et appuie sur **X**.



OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES

Dans plusieurs jeux, tu peux choisir certaines options avant de tirer (Coup défensif ou Tir libre par exemple). Ces options peuvent être choisies en utilisant **L**. Tu sauras s'il est possible de choisir une option supplémentaire grâce à l'icône **L** qui clignotera près du nom de l'option correspondante.



COMMANDES SUPPLÉMENTAIRES (MODE COUP ARTISTIQUE UNIQUEMENT)

En mode Coup artistique, tu peux librement ajouter, enlever ou déplacer des billes sur la table. Pour ajouter, enlever ou déplacer les billes, tu dois ouvrir le mode Édition en appuyant sur **L**. Pour déplacer une bille, tu dois la sélectionner avec le curseur en t'aidant du pad analogique puis maintenir **X** enfoncée. Déplace ensuite la bille jusqu'à l'endroit voulu sur la table et relâche **X**. Pour enlever une bille, tu dois la sélectionner avec le curseur en t'aidant du pad analogique puis maintenir **X** enfoncée et appuyer sur **R**. Pour ajouter une bille, tu dois appuyer sur **△** puis choisir l'endroit voulu sur la table avec le curseur en t'aidant du pad analogique et appuyer sur **X**.

*Remarque : une bille ne peut être ajoutée sur la table que si au moins une bille a déjà été enlevée. Pour quitter le mode Édition, appuie sur **L**.*

VISER

GÉNÉRALITÉS

Utilise le pad analogique pour ajuster ton tir.

Pendant la visée, la position de la caméra peut être contrôlée grâce aux touches directionnelles. Une fois que l'angle de tir te convient, appuie sur  pour passer à la sélection de la puissance du tir et réaliser ton tir.

ZOOMER

Pour zoomer lors de la visée, maintiens enfoncé .

Tu peux zoomer vers l'avant ou vers l'arrière en appuyant sur les touches  et . Tu peux également contrôler la caméra en appuyant sur les touches  et . Pour une vue aérienne de la table, appuie sur . Au cours du zoom, les trajectoires prévues de la bille n'apparaissent que durant un temps limité. Le temps restant est affiché par le chronomètre.



En relâchant , tu retournes en mode Visée.

CHOIX DU POINT D'IMPACT

Pour réaliser certains tirs difficiles, tu dois régler le point d'impact exact de la bille de tir que tu veux toucher avec la queue. Pour régler le point d'impact sur la bille, maintiens  enfoncée en visant puis utilise le pad analogique pour ajuster le point d'impact. Dès que tu relâches , le point d'impact est validé et tu repasses en mode Visée.

RÉGLAGE DE LA PUISSANCE ET TIR

Une fois que tu as choisi l'angle de tir, tu dois appuyer sur  pour régler la puissance de ton tir à l'aide du pad analogique. Si tu veux repasser en mode Visée, appuie sur . Lorsque tu es prêt, réalise le coup en appuyant sur .

Remarque : sur l'écran de sélection de la puissance du tir, tu peux contrôler la caméra avec les touches directionnelles.

PAUSE

Tu peux mettre le jeu en pause à tout moment en appuyant sur .

Le menu de pause propose plusieurs options parmi lesquelles Reprendre la partie, Sauvegarder la partie en cours, Charger la partie précédemment sauvegardée et Charger à nouveau la partie en cours. Dans certains modes de jeu, il est également possible d'afficher les règles de la partie en cours et de modifier le niveau de difficulté.

MENU PRINCIPAL

Les options du menu principal sont les suivantes :

Un joueur - Démarrer une nouvelle partie Un joueur (consulte le chapitre Partie Un joueur)

Multijoueur - Démarrer une nouvelle partie Multijoueur (consulte le chapitre Partie multijoueur)

Menu mini-jeux - Ouvrir l'écran de sélection des mini-jeux

Options - Régler le niveau de la musique et des effets sonores, charger des parties précédemment sauvegardées

Crédits - Afficher les crédits du jeu



PARTIE UN JOUEUR

Le choix de l'option Un joueur du menu principal ouvrira le menu Un joueur. Les options du menu sont les suivantes :

Partie libre - En mode Partie libre, tu peux faire une partie contre un adversaire commandé par l'ordinateur au niveau de difficulté de ton choix. Tu peux choisir parmi tous les sites et tables que tu as déverrouillés en mode Carrière.

Mode Carrière - En mode Carrière, tu choisis ton personnage et tu dois venir à bout de 7 adversaires dans plusieurs types de jeux pour devenir le champion.

Coup artistique - En mode Coup artistique, tu peux tester tes talents de joueur en réalisant plusieurs coups élaborés. Une fois le coup réalisé, les billes sont replacées à leur position initiale pour que tu puisses essayer à nouveau. Dans ce mode, tu peux placer librement les billes sur la table. Pour apprendre à placer les billes sur la table, consulte le chapitre Commandes supplémentaires.

Didacticiel - Le didacticiel te permet d'apprendre toutes les techniques et commandes de base du jeu.

Remarque : les règles du jeu peuvent être consultées lors du choix d'un jeu particulier dans le menu de sélection du jeu.

PARTIE MULTIJOUEUR

Multijoueur par tour - permet à deux joueurs de jouer une partie sur le même système PSP™.

Pour lancer une partie multijoueur Par tour, sélectionne l'option **Multijoueur** du Menu principal. Chaque joueur doit alors sélectionner un personnage. Il convient ensuite de sélectionner un type de partie, un site et une table. Tu peux choisir parmi tous les sites et tables que tu as déverrouillés en mode **Carrière**. Le jeu choisit ensuite de manière aléatoire quel joueur commence la partie.

MINI-JEUX

Les mini-jeux sont là pour te détendre et te proposer d'autres types de jeux. Tu peux y accéder en sélectionnant l'option **Mini-jeux** du menu principal. **Air Thunder** est disponible dès le début. Quant à **Snow Warrior** et **Fast Lane**, tu dois jouer en mode **Carrière** pour les déverrouiller.

Air Thunder est un shoot'em up à défilement horizontal. Tu contrôles un avion et tu dois te frayer un passage en éliminant le plus d'ennemis possible. Utilise le pad analogique ou les touches directionnelles pour diriger l'avion et appuie sur  pour tirer.

Snow Warrior est un rêve d'enfant ! Il s'agit d'une simulation de bataille de boules de neige. Utilise le pad analogique ou les touches directionnelles pour te déplacer latéralement et esquiver, et appuie sur  puis relâche pour lancer une boule de neige. Plus tu maintiens la touche  enfoncée, plus la boule de neige ira loin!

Fast Lane est un jeu de course dans lequel tu dois parcourir la piste le plus vite possible. Utilise le pad analogique pour diriger la voiture, maintiens la touche  enfoncée pour accélérer et appuie sur la touche  pour freiner.

ITALIANO

STORIA

King of Pool ti offre diverse tipologie di biliardo in diverse modalità. La modalità Tutorial ti introduce al gioco e ti insegna le nozioni di base. Nella modalità Gioco libero puoi giocare a King of Pool, mentre la modalità Carriera ti permette di sfidare i tuoi avversari. Infine, in Trick Shot puoi mettere in mostra le tue abilità o competere con i tuoi amici nelle partite per più giocatori.

In King of Pool puoi scegliere tra i tavoli da gioco standard e di snooker e puoi selezionare lo scenario di gioco che preferisci. Inoltre, a tua disposizione ci sono quattro tavoli unici di carattere 'fantasy' e cinque scenari unici, ideati per soddisfare i gusti e gli stili più svariati. Tuttavia, alcuni tavoli sono disponibili soltanto in alcuni tipi di gioco.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci una Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dalla stessa Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



CONDIVISIONE DI GIOCO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

DINAMICA DEL GIOCO

INTRODUZIONE

La dinamica del gioco e i comandi sono uguali per tutti i tipi di gioco (ad eccezione dei minigiochi). In generale, per eseguire un turno, il giocatore deve seguire le seguenti istruzioni:

1. In alcuni casi il giocatore deve posizionare la bilia battente o altre bilie sul tavolo all'inizio del proprio turno. Consulta la sezione **Posizionare le bilie sul tavolo**.
2. Compatibilmente con il tipo di gioco, il giocatore deve scegliere una buca per il colpo che vuole eseguire e, in alcuni casi, deve anche dichiarare una bilia. Per maggiori informazioni, consulta la sezione **Selezionare buca e bilia**.
3. Se necessario, una volta dichiarate la buca e la bilia, il giocatore deve mirare. Per maggiori informazioni, consulta la sezione **Prendere la mira**.
4. Dopo aver preso la mira, il giocatore deve selezionare la potenza del tiro e colpire la palla. Per maggiori informazioni, consulta la sezione **Impostare la potenza e tirare**.

POSIZIONARE LE BILIE SUL TAVOLO

In diverse modalità di gioco, è a volte richiesto che una bilia venga riposizionata sul tavolo. Per poter riposizionare la bilia sul tavolo, seleziona con il cursore la posizione desiderata sul tavolo utilizzando il pad analogico e premi il tasto .

SELEZIONARE BUCA E BILIA

In diversi giochi, ad esempio Straight Pool, prima di eseguire il tiro, devi selezionare o dichiarare una buca e una bilia. Quando è necessario selezionare una bilia e/o una buca, l'icona **R** lampeggia accanto all'oggetto da selezionare.

Per selezionare una buca o una bilia premi **R**, posiziona il cursore sull'oggetto desiderato utilizzando il pad analogico e premi il tasto **X**.



ALTRE OPZIONI

In diversi giochi, prima di tirare, puoi selezionare alcune opzioni (ad esempio, Tiro di difesa o Tiro libero). Puoi selezionare queste opzioni usando **L**. Ti verrà comunicata possibilità di selezionare un'opzione aggiuntiva mediante l'icona **L** lampeggiante, accanto al nome dell'opzione.



COMANDI AGGIUNTIVI (SOLO PER LA MODALITÀ TRICK SHOT)

Nella modalità Trick Shot puoi aggiungere, togliere o spostare liberamente le bilie sul tavolo. Per aggiungere, togliere o spostare le bilie, entra nella modalità Modifica, premendo **L**. Per spostare una bilia è necessario selezionarla con il cursore utilizzando il pad analogico e poi tenere premuto **X**. Quindi sposta la bilia nella posizione desiderata sul tavolo e rilascia **X**. Per togliere una bilia è necessario selezionarla con il cursore utilizzando il pad analogico, quindi tieni premuto **X** e premi **R**. Per aggiungere una bilia è necessario premere **△**, quindi seleziona la posizione desiderata sul tavolo con il cursore utilizzando il pad analogico e premi **X**.

*Nota: è possibile aggiungere una bilia sul tavolo solo se è già stata tolta almeno una bilia. Premi **L** per uscire dalla modalità Modifica.*

PRENDERE LA MIRA

INTRODUZIONE

Puoi prendere la mira con la stecca utilizzando il pad analogico. Mentre prendi la mira, la posizione della telecamera può essere controllata con i tasti direzionali. Una volta presa la mira, premi **X** per poter regolare la potenza e poi esegui il tiro.

ZOOM

Per utilizzare lo zoom mentre prendi la mira, tieni premuto **○**. Puoi avvicinare o allontanare lo zoom premendo il tasto **↑** e il tasto **↓**. Puoi inoltre controllare la telecamera premendo il tasto **←** e il tasto **→**. Premi **△** per ottenere una visuale aerea del tavolo. Quando utilizzi lo zoom, le traiettorie previste delle bilie appariranno solo per un periodo di tempo limitato. Il tempo rimanente è indicato dal cronometro.



Rilasciando **○**, tornerai alla modalità di mira.

SELEZIONARE IL PUNTO D'IMPATTO

Per eseguire tiri più complicati, devi selezionare il punto esatto in cui la stecca deve colpire la bilia battente. Per regolare il punto in cui colpirai la bilia, tieni premuto **○** mentre prendi la mira, quindi regola il punto utilizzando il pad analogico. Quando rilasci **○**, il punto viene selezionato e tornerai alla modalità mira.

IMPOSTARE LA POTENZA E TIRARE

Una volta presa la mira, premi **X** per poter regolare la potenza del tiro utilizzando il pad analogico. Se invece vuoi tornare alla modalità mira premi **A**. Appena sei pronto, completa il tiro premendo **X**. Ricorda che puoi controllare la telecamera con i tasti direzionali durante la regolazione della Potenza.

PAUSA

In qualsiasi momento, puoi mettere in pausa il gioco premendo **START**.

Dal menu di pausa puoi accedere alle seguenti funzioni: tornare al gioco, salvare la partita in corso, caricare una partita precedentemente salvata e ricaricare la partita in corso. Inoltre, in alcune modalità di gioco, puoi visionare le regole di gioco e cambiare il livello di difficoltà.

MENU PRINCIPALE

Le opzioni del menu principale sono:

Un giocatore – Inizia una nuova partita per un giocatore (consulta il capitolo Partita per un giocatore).

Più giocatori – Inizia una partita per più giocatori (consulta il capitolo Partita per più giocatori).

Menu minigiochi - Accedi al menu di scelta dei minigiochi.

Opzioni – Regola il volume della musica e degli effetti sonori, carica partite precedentemente salvate.

Riconoscimenti – Visualizza i riconoscimenti.



PARTITA PER UN GIOCATORE

Dopo aver selezionato l'opzione Un giocatore dal menu principale, accederai al relativo menu che contiene le seguenti opzioni:

Gioco libero – In Gioco libero puoi giocare una partita singola sfidando un giocatore controllato dal computer ad un livello di difficoltà prestabilita. Sono disponibili tutti i tavoli e gli scenari già sbloccati in modalità Carriera.

Modalità carriera – Nella modalità Carriera, scegli il tuo personaggio e poi sfida 7 avversari in diversi giochi per diventare un campione.

Trick Shot – In questa modalità puoi mettere alla prova le tua abilità con la stecca, eseguendo diversi trucchi. Dopo aver eseguito un tiro, le bilie ritornano alla posizione iniziale per permetterti di riprovare. In Trick Shot puoi posizionare le bilie sul tavolo liberamente. Per sapere come posizionare le bilie sul tavolo, consulta il capitolo Comandi aggiuntivi.

Tutorial – Nel Tutorial puoi imparare tutte le tecniche e i comandi di base del gioco.

Nota: Per visionare le regole di un gioco, seleziona un gioco dal menu Selezione gioco.

PARTITA PER PIÙ GIOCATORI

Più giocatori a turni - ti permette di giocare la partita per più giocatori sullo stesso sistema PSP™

Puoi iniziare una partita per più giocatori a turni scegliendo l'opzione Più giocatori nel Menu principale. Entrambi i giocatori devono selezionare i personaggi. Poi dovranno selezionare la partita, lo scenario e il tavolo. È possibile scegliere tutti i tavoli e gli scenari che hai sbloccato in modalità Carriera. Il giocatore che effettua per primo il tiro viene selezionato casualmente.

MINIGIOCHI

I minigiochi ti permettono di prenderti una pausa dal gioco principale e di provare qualcosa di diverso. Puoi sceglierli selezionando l'opzione Minigiochi dal menu principale. Air Thunder è il minigioco disponibile sin da subito. Snow Warrior e Fast Lane vengono sbloccati durante la modalità Carriera.

Air Thunder è un gioco sparatutto a scorrimento laterale. Sei alla guida di un velivolo e devi sconfiggere i nemici cercando di resistere il più possibile. Utilizza il pad analogico o i tasti direzionali per pilotare l'aereo e  per sparare.

Snow Warrior è il sogno di un bambino! Il gioco simula una battaglia di palle di neve. Usa il pad analogico o i tasti direzionali per spostarti lateralmente e per schivare e premi e rilascia  per lanciare una palla di neve. Più a lungo tieni premuto , più lontano volerà la palla di neve.

Fast Lane è un gioco di corsa in cui devi completare un tracciato nel minor tempo possibile. Utilizza il pad analogico per guidare la macchina, tieni premuto  per accelerare e usa  per frenare.

DEUTSCH

HANDLUNG

Mit King of Pool kannst du viele verschiedene Billardspiele in unterschiedlichen Modi spielen. Im Anleitungsmodus kannst du die Grundlagen der Spiele erlernen, im Freispiel-Modus spielst du alleine, im Karriere-Modus kannst du deine Rivalen herausfordern, im Trick Shot-Modus deine Fertigkeiten testen oder dich in den Modi für mehrere Spieler mit deinen Freunden messen.

Bei King of Pool kannst du zwischen Snooker und Standard-Billardtischen wählen und hast die freie Auswahl einer Spielumgebung. Außerdem bietet das Spiel vier einzigartige 'Fantasie'-Tische und fünf ebenso einzigartige Schauplätze, die jedermanns Geschmack und Stimmung treffen. Leider kann nicht jedes Spiel mit allen Tischen gespielt werden, sodass einige Tische für ein bestimmtes Spiel vielleicht nicht zur Verfügung stehen.

MEMORY STICK DUO™

Stecken Sie zum Speichern von Spieleinstellungen und Spielständen bitte einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Spieldaten können vom selben Memory Stick Duo™ oder einem anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten Spieldaten geladen werden.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

GRUNDLEGENDE MECHANISMEN

ÜBERBLICK

Spielmechanismen und Steuerung sind für alle Spiele identisch (mit Ausnahme der Minispiele). Wenn ein Spieler an der Reihe ist, muss er gewöhnlich die folgenden Schritte nacheinander ausführen:

1. In manchen Fällen muss ein Spieler am Anfang seiner Runde eine Spielkugel oder andere Kugeln auf dem Tisch platzieren. Weitere Informationen findest du im Abschnitt **Platzieren der Kugeln auf dem Tisch**.
2. Je nach gewähltem Spieltyp muss ein Spieler die für seinen Stoß vorgesehene Tasche wählen, in manchen Fällen muss er auch eine Kugel benennen. Weitere Informationen findest du im Abschnitt **Auswählen von Tasche und Kugel**.
3. Nach dem Ansagen von Tasche und Ball (falls notwendig) muss ein Spieler zielen. Weitere Informationen findest du im Abschnitt **Zielen**.
4. Sobald ein Spieler das Zielen beendet hat, muss er seine Stoßkraft auswählen und die Kugel spielen. Weitere Informationen findest du im Abschnitt **Einstellen der Kraft & Stoßen**.

PLATZIEREN DER KUGELN AUF DEM TISCH

In einigen Spielmodi können bestimmte Situationen auftreten, in denen eine Kugel wieder auf dem Tisch platziert werden muss. Um die Kugel wieder auf dem Tisch zu platzieren, verwendest du den Analogstick. Wähle die gewünschte Tischposition mit dem Cursor und drücke **X**.

AUSWÄHLEN VON TASCHE UND KUGEL

In manchen Spielen, z. B. Straight Pool, musst du eine Tasche und eine Kugel auswählen bzw. ansagen, bevor du den Stoß ausführst. Dass eine Kugel und/oder eine Tasche ausgewählt werden muss, erfährst du durch ein blinkendes Bild **R** in der Nähe des jeweiligen Elements.

Um eine Tasche oder eine Kugel auszuwählen, drücke **R**, platziere den Cursor mithilfe des Analogsticks auf dem gewünschten Element und drücke **X**.



ZUSÄTZLICHE OPTIONEN

Bei einigen Spielen kannst du vor dem Stoß Optionen auswählen (z. B. Sicherheitsstoß oder Freikugel). Diese Optionen können mit **L** ausgewählt werden. Dass eine zusätzliche Option ausgewählt werden kann, erfährst du durch ein blinkendes Symbol **L** in der Nähe des Optionsnamens.



ZUSATZSTEUERUNG (NUR FÜR TRICK SHOT-MODUS)

Im Trick Shot-Modus kannst du beliebig Kugeln hinzufügen, entfernen oder auf dem Tisch verschieben. Um Kugeln hinzuzufügen, zu entfernen oder zu verschieben, musst du durch Drücken **L** in den Bearbeitungsmodus wechseln. Um eine Kugel zu verschieben, musst du den Analogstick verwenden. Wähle die Kugel mit dem Cursor aus, drücke **X**

und halte diese Taste gedrückt. Dann verschiebe die Kugel in die gewünschte Position auf dem Tisch und lasse **X** los. Um eine Kugel zu entfernen, musst du den Analogstick verwenden. Wähle die Kugel mit dem Cursor aus, drücke **X** und halte diese Taste gedrückt. Dann drücke **R**. Um eine Kugel hinzuzufügen, musst du **A** drücken. Danach verwende den Analogstick, um die gewünschte Position mit dem Cursor auszuwählen, und drücke **X**.

Hinweis: Eine Kugel kann nur dann auf dem Tisch hinzugefügt werden, wenn schon mindestens eine Kugel entfernt wurde. Um den Bearbeitungsmodus zu verlassen, drücke

L.

ZIELEN

ALLGEMEIN

Verwende deinen Analog-Pad, um mit deinem Queue zu zielen

Während des Zielens kann die Kameraposition mit den Richtungstasten gesteuert werden. Wenn du mit dem Zielen zufrieden bist, drücke **X**, um zur Auswahl der Stoßkraft zu wechseln und deinen Stoß auszuführen.

ZOOM

Du kannst hinein- und herauszoomen, indem du die **↑** bzw. **↓** Taste drückst. Du kannst die Kamera auch steuern, indem du die **←** oder **→** Taste drückst. Für eine Ansicht des Tisches von oben drücke **A**.

Während des Zoomens werden die voraussichtlichen Wege der Kugeln nur für eine begrenzte Zeit eingeblendet. Die verbleibende Zeit kann auf dem Chronometer abgelesen werden.



Wenn du **○** loslässt, kehrst du wieder zur Zielfunktion zurück.

AUSWAHL DES STOSSPUNKTS

Um kompliziertere Stöße auszuführen, musst du den genauen Punkt einstellen, an dem das Queue die Kugel trifft. Um den Punkt einzustellen, an dem du die Kugel triffst, drücke **○** und halte die Taste gedrückt, während du zielst. Dann stelle den Punkt mithilfe des Analogsticks ein. Sobald du **○** loslässt, wird der Punkt ausgewählt und du kehrst wieder zur Zielfunktion zurück.

EINSTELLEN DER KRAFT UND AUSFÜHREN EINES STOSSES

Sobald du das Zielen beendet hast, musst du **ⓧ** drücken, um die Stoßkraft mithilfe des Analogsticks einzustellen. Wenn du wieder zum Zielen zurückkehren möchtest, drücke **△**. Wenn du fertig bist, schließe den Stoß ab, indem du **ⓧ** drückst. Bitte beachte, dass du die Kamera während der Auswahl der Stoßkraft mit den Richtungstasten steuern kannst.

PAUSE

Du kannst jederzeit eine Pause einlegen, indem du **START** drückst. Folgende Optionen stehen über das Menü Pause zur Verfügung: Zurückkehren zum Spiel, Speichern des aktuellen Spieles, Laden zuvor gespeicherter Spiele und neues Laden des aktuellen Spieles. In bestimmten Spielmodi kannst du auch die Regeln des aktuellen Spieles anzeigen lassen und den Schwierigkeitsgrad ändern.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Einzelspieler – Starte ein neues Spiel für Einzelspieler (Informationen findest du im Kapitel Spiel für Einzelspieler).

Mehrere Spieler – Starte ein neues Spiel für mehrere Spieler (Informationen findest du im Kapitel Spiel für mehrere Spieler).

Minispiele-Menü – Ermöglicht dir die Auswahl von Minispielen.



Optionen – Stelle die Lautstärken von Musik und Geräuschen ein, lade zuvor gespeicherte Spiele.

Danksagungen – Blende die Danksagungen ein.

SPIEL FÜR EINZELSPIELER

Nach Auswahl der Option Einzelspieler im Hauptmenü gelangst du in das Menü Einzelspieler. Hier stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

Freispiel – Im Freispiel-Modus kannst du ein Einzel gegen einen computergesteuerten Gegner spielen, bei freier Wahl des Schwierigkeitsgrads. Alle Tische und Schauplätze, die du im Karriere-Modus freigeschaltet hast, stehen zur freien Auswahl.

Karriere-Modus – Im Karriere-Modus wählst du deine Figur aus und musst in einer Vielzahl unterschiedlicher Spiele 7 Gegner schlagen, um Champion zu werden.

Trick Shot – Im Trick Shot-Modus kannst du deine Billardfähigkeiten testen, indem du verschiedene Kunststöße ausführst. Nach dem Ausführen eines Stoßes werden die Kugeln wieder auf ihren ursprünglichen Positionen platziert, damit du einen neuen Versuch starten kannst. In diesem Modus kannst du die Kugel beliebig auf dem Tisch platzieren. Informationen, wie du die Kugeln auf dem Tisch platzierst, findest du im Kapitel Zusatzsteuerung.

Anleitung – In der Anleitung erfährst du alles über die grundlegenden Spieltechniken und die Spielsteuerung.

Hinweis: Spielregeln können angezeigt werden, wenn im Menü Spielauswahl ein bestimmtes Spiel ausgewählt wird.

SPIEL FÜR MEHRERE SPIELER

Rundenbasiertes Spiel für mehrere Spieler - erlaubt dir, das Spiel für mehrere Spieler auf dem gleichen PSP™ System zu spielen.

Du kannst ein rundenbasiertes Spiel für mehrere Spieler starten, indem du im Hauptmenü die Option Mehrere Spieler wählst. Beide Spieler müssen Figuren auswählen. Danach sollten Spiel, Schauplatz und Tisch ausgewählt werden. Du kannst aus allen Tischen und Schauplätzen wählen, die du im Karriere-Modus freigeschaltet hast. Das Spiel wählt zufällig aus, welcher Spieler zuerst stößt.

MINISPIELE

Minispiele sollen dir helfen, dich zu entspannen und ein wenig Abwechslung von dem Hauptspiel zu genießen. Du findest sie, indem du im Hauptmenü die Option Minispiele wählst.

Air Thunder steht von Anfang an zur Verfügung. Snow Warrior und Fast Lane müssen im Karriere-Modus erst freigeschaltet werden.

Air Thunder ist ein Schießspiel im Side-Scroller-Format. Du steuerst ein Flugzeug und musst dir möglichst lange deinen Weg durch die Feinde kämpfen. Verwende den Analogstick oder die Richtungstasten, um das Flugzeug zu manövrieren und , um zu schießen.

Snow Warrior ist ein wunderschönes Kinderspiel! Es simuliert Schneeballschlachten. Verwende den Analogstick oder die Richtungstasten, um dich seitwärts zu bewegen oder zu ducken. Drücke  und halte sie gedrückt, um einen Schneeball zu werfen. Je länger du  gedrückt hältst, desto weiter fliegt der Schneeball.

Fast Lane ist ein Rennspiel, bei dem der Spieler die Strecke möglichst schnell beenden muss.

Verwende den Analog-Pad, um das Auto zu steuern. Mit  kannst du beschleunigen, mit  bremsen.

ESPAÑOL

ARGUMENTO

King of Pool te ofrece numerosos tipos de partidas de billar distintos en varios modos. Puedes aprender las reglas básicas del juego en el modo Tutorial; jugar libremente en el modo Partida libre; desafiar a tus rivales en el modo Trayectoria; probar tus habilidades en el modo Tiro con efecto; o competir con tus amigas en el modo Varios jugadores.

King of Pool te permite elegir entre las mesas de billar a bandas o las mesas de billar con troneras tradicionales, así como elegir un entorno de juego a tu gusto. Además, hay cuatro mesas "fantasía" exclusivas de este juego y cinco ubicaciones únicas entre las que elegir, diseñadas para satisfacer todos los gustos y estados de ánimo. Por desgracia, no todos los modos de juego son compatibles con todas la mesas, así que puede que algunas mesas no estén disponibles para un modo de juego en particular.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y tus avances en el juego, introduce una Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de la PSP™. Los datos de una partida guardada pueden cargarse desde la misma Memory Stick Duo™ o desde cualquier otra Memory Stick Duo™ que contenga datos de una partida guardada anterior.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

MECÁNICA DEL JUEGO

RESUMEN

La mecánica del juego y los controles son comunes a todos los modos de juego (exceptuando los mini juegos). En general, para completar un turno, cada jugador debe seguir estos pasos en secuencia:

1. En algunas ocasiones, puede que un jugador deba colocar la bola blanca u otras bolas en la mesa al inicio de su turno. Por favor, consulta la sección **Colocar las bolas en la mesa**.
2. Si el modo de juego seleccionado así lo requiere, el jugador debe elegir una tronera para su primer tiro y, en algunos casos, también deberá nombrar una bola. Por favor, consulta la sección **Seleccionar una tronera y una bola** para obtener más información.
3. Después de haber elegido la tronera y la bola si era necesario, el jugador debe apuntar. Por favor, consulta la sección **Apuntar** para obtener más información.
4. Cuando el jugador ha terminado de apuntar, debe seleccionar la potencia de tiro y tirar. Por favor, consulta la sección **Ajustar la potencia y tirar** para obtener más información.

COLOCAR LAS BOLAS EN LA MESA

En varios modos de juego, se puede llegar a situaciones en que se debe colocar una bola de nuevo en la mesa. Para volver a poner la bola en la mesa, selecciona la posición deseada en la mesa con el cursor usando el pad analógico y pulsa **X**.

SELECCIONAR UNA TRONERA Y UNA BOLA

En varios modos de juego, como en el Pool directo, deberás seleccionar o nombrar una tronera y una bola antes de tirar. Se te notificará si una tronera o una bola deben ser seleccionadas con la imagen parpadeante **R** cerca del elemento en cuestión.

Para seleccionar una tronera o una bola pulsa **R**, pon el cursor en ella usando el pad analógico y pulsa **X**.



OPCIONES ADICIONALES

En varios modos de juego puedes seleccionar varias opciones antes del tiro (como el Tiro de seguridad o la Bola libre). Estas opciones se pueden seleccionar con **L**. Sabrás que puedes seleccionar una opción adicional cuando veas un icono **L** parpadeante cerca del nombre de la opción.



CONTROLES ADICIONALES (EXCLUSIVOS DEL MODO TIRO CON EFECTO)

En el modo Tiro con efecto puedes añadir, eliminar o mover libremente las bolas de la mesa a tu gusto. Para añadir, eliminar o mover bolas debes activar el modo Editar pulsando **L**. Para mover una bola debes seleccionar la bola con el cursor usando el pad analógico y a continuación pulsar y mantener presionado **X**. A continuación puedes mover la bola a la ubicación deseada en la mesa y soltar **X**. Para eliminar una bola debes seleccionar la bola con el cursor usando el pad analógico, pulsar y mantener presionado **X** y pulsar **R**. Para añadir una bola debes pulsar **A**, seleccionar la ubicación deseada en la mesa con el cursor usando el pad analógico y pulsar **X**.

Nota: solo se puede añadir una bola a la mesa si previamente se ha eliminado al menos una bola de la misma. Para salir del modo Editar pulsa el Botón 2.

APUNTAR

GENERAL

Puedes dirigir tu taco de billar usando el pad analógico.

Cuando apuntas, la posición de la cámara se puede controlar con los botones de dirección. Cuando estés satisfecho con la posición del palo de billar, pulsa  para seleccionar la potencia de tiro y realiza tu tiro.

ZOOM

Para poder acercar o alejar la imagen mientras apuntas, pulsa y mantén presionado . Puedes acercar o alejar la imagen pulsando  y . También puedes controlar la cámara usando  y . Para obtener una visión general de la mesa, pulsa . Cuando acerques la imagen, la previsión de la trayectoria de la bola aparecerá durante un periodo de tiempo limitado. En el cronómetro se puede verificar la cantidad de tiempo restante.



Cuando sueltes  volverás a la función de apuntar.

SELECCIÓN DEL PUNTO DE CONTACTO CON LA BOLA

Para realizar tiros más complicados, debes precisar el punto de contacto en el que quieras que el taco de billar toque la bola blanca. Para precisar el punto de contacto en el que quieres tocar la bola, pulsa y mantén presionado  mientras apuntas y, a continuación, define el punto de contacto usando el pad analógico. Tan pronto como sueltes , el punto de contacto se seleccionará y volverás a la función de apuntar.

AJUSTAR LA POTENCIA Y TIRAR

Cuando hayas terminado de apuntar, pulsa  para ajustar la potencia de tiro usando el pad analógico. Si quieres volver a apuntar, pulsa . Cuando estés listo para tirar, efectúa el tiro pulsando . Ten en cuenta que puedes controlar la cámara usando los botones de dirección durante la selección de la potencia de tiro.

PAUSA

Puedes detener la partida en cualquier momento si pulsas .

En el menú de pausa dispones de las opciones para volver a la partida, guardar la partida actual, cargar una partida anterior guardada y volver a iniciar la partida actual. Además, en algunos modos de juego, puedes consultar las reglas del modo de juego en curso y cambiar el nivel de dificultad.

MENÚ PRINCIPAL

Las opciones del Menú principal son:

Un jugador: Inicia una partida para un jugador (por favor, consulta el capítulo de Partida para un jugador).

Varios jugadores: Inicia una partida para varios jugadores (por favor, consulta el capítulo de Partida para varios jugadores).

Menú de mini juegos: Accede a la pantalla de selección de mini juegos.

Opciones: Ajusta los niveles de música y sonido, y carga partidas guardadas previamente.

Créditos: Ver los créditos.



PARTIDA PARA UN JUGADOR

Después de seleccionar la opción de Un jugador del Menú principal, entrarás en el menú de Un jugador. Las opciones del menú de la partida para un jugador son:

Partida libre: En el modo Partida libre puedes jugar una partida contra un oponente controlado por la consola al nivel de dificultad que elijas. Todas las mesas y ubicaciones que hayas desbloqueado en el modo Trayectoria estarán disponibles en este modo.

Modo trayectoria: Para convertirte en el campeón en el modo Trayectoria debes seleccionar a tu personaje y derrotar a 7 oponentes en varios modos de juego.

Tiro con efecto: En el modo Tiro con efecto puedes poner a prueba tus habilidades en la mesa de billar realizando varios trucos. Después de cada tiro las bolas vuelven a su posición original para que puedas volver a intentarlo. En este modo puedes colocar libremente las bolas de la mesa a tu gusto. Para consultar cómo puedes colocar las bolas en la mesa, consulta el capítulo Controles adicionales.

Tutorial: En el Tutorial puedes aprender los fundamentos básicos del juego y los controles.

Nota: Las reglas del juego se pueden revisar cuando se selecciona un modo de juego en particular en el menú de Selección de partida.

PARTIDA PARA VARIOS JUGADORES

Varios jugadores por turnos, que te permite iniciar una partida a turnos con tu amigo en el mismo sistema PSP™.

Puedes iniciar una partida a Varios jugadores por turnos seleccionando la opción Varias jugadoras del Menú Principal. Ambos jugadores deben seleccionar su personaje. Y a continuación deben seleccionar la partida, la ubicación y la mesa. Estarán disponibles todas las mesas y ubicaciones que hayas desbloqueado en el modo Trayectoria. El juego selecciona aleatoriamente qué jugador tirará primero.

MINI JUEGOS

Dispones de varios mini juegos para relajarte y probar algo que sea diferente del juego principal. Puedes encontrarlos en la sección Mini juegos del Menú principal. Air Thunder está disponible desde el primer momento. Snow Warrior y Fast Lane deben desbloquearse en el modo Trayectoria.

Air Thunder es un juego de disparos de desarrollo lateral. Estás a los mandos de un avión y debes sobrevivir a tantos enemigos como puedas. Usa el pad analógico o los botones de dirección para pilotar el avión y  para disparar.

¡Snow Warrior es el juego de cualquier niño! El juego simula las peleas de bolas de nieve. Usa el pad analógico o los botones de dirección para moverte hacia los lados y agacharte, y pulsa y suelta el Botón A para lanzar una bola de nieve. Cuanto más tiempo mantengas presionado , más lejos volará la bola de nieve.

Fast Lane es un juego de carreras en el que el jugador debe completar el circuito en el menor tiempo posible. Usa el pad analógico para conducir el coche, mantén presionado  para acelerar y usa  para frenar..

PORTUGUÊS

Manual em Português. Software em Inglês

HISTÓRIA

Com King of Pool podes jogar inúmeros tipos diferentes de jogos de bilhar em vários modos. Podes aprender as noções básicas do jogo no modo Tutorial; jogar ao jogo no modo Free Play (Jogo Livre); desafiar os teus rivais no modo Career (Carreira); testar as tuas habilidades no modo Trick Shot (Tacada de Mestre); ou competir com os teus amigos no modo Multiplayer (Multijogador).

Em King of Pool, podes escolher entre mesas de snooker e mesas de jogo normais, bem como seleccionar um ambiente de jogo à tua escolha. Além disso, é-te dada a possibilidade de escolheres entre quatro mesas de "fantasia" exclusivas do jogo e cinco locais excepcionais, concebidos para satisfazerem diversos gostos e estados de espírito. Infelizmente, nem todos os jogos são compatíveis com todas as mesas, por isso, algumas mesas podem não estar disponíveis para um jogo específico.

MEMORY STICK DUO™

Para guardares as definições e progressos do jogo, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura para o Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados do jogo guardados podem ser carregados a partir do Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ com dados do jogo guardados anteriormente.

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN – rede local sem fios).



MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizar partilhar características específicas do jogo com utilizadores que não têm um PSP™Game no seu sistema PSP™.



MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.

MECÂNICA BÁSICA

VISÃO GERAL

A mecânica e os controlos do jogo são comuns a todos os jogos, excepto aos Minijogos. De um modo geral, para realizar uma jogada, um jogador tem de seguir esta sequência de passos:

1. Em algumas situações, pode ser exigido ao jogador que coloque a bola branca ou outras bolas na mesa no início da sua vez. Consulta a secção **Colocar as Bolas na Mesa**.
2. Caso se aplique ao tipo de jogo escolhido, um jogador tem de escolher um buraco para a sua tacada e, em alguns casos, tem igualmente de nomear uma bola. Consulta a secção **Seleccionar Buraco e Bola** para mais informações.
3. Assim que o jogador, caso seja necessário, tiver nomeado um buraco e uma bola, tem de fazer pontaria. Consulta a secção **Fazer Pontaria** para mais informações.
4. Depois de o jogador fazer pontaria, tem de seleccionar a potência da tacada e acertar na bola. Consulta a secção **Definir Potência e Dar Tacada** para mais informações.

COLOCAR AS BOLAS NA MESA

Em vários modos de jogo, pode acontecer que uma bola tenha de ser colocada novamente na mesa. Para colocares a bola novamente na mesa, utiliza o manipulador analógico para seleccionar com o cursor a posição desejada na mesa e prime **X**.

SELECIONAR BURACO E BOLA

Em vários modos de jogo, entre os quais o Straight Pool, é necessário seleccionar ou nomear um buraco e uma bola antes de se efectuar a tacada. Serás avisado de que tens de seleccionar uma bola e/ ou um buraco, através de uma imagem intermitente **R** perto do item necessário.

Para seleccionares um buraco ou uma bola, prime **R**, utiliza o manipulador analógico para colocar o cursor sobre o item pretendido e prime **X**.



OPÇÕES ADICIONAIS

Em vários jogos, podes seleccionar algumas opções antes da tacada (por exemplo, Safety Shot (Tacada de Segurança) ou Free Ball (Bola Livre)). Estas opções são seleccionadas através **L**. Uma imagem intermitente **L** perto do nome da opção indica-te que podes seleccionar a opção adicional.



COMANDOS ADICIONAIS (APENAS PARA O MODO TRICK SHOT (TACADA DE MESTRE))

No modo Trick Shot (Tacada de Mestre), podes adicionar, retirar ou movimentar as bolas na mesa. Para adicionares, retirares ou movimentares bolas, tens de entrar no modo Edit (Edição), premindo **L**. Para movimentares uma bola, selecciona-a com o cursor através do manipulador analógico e em seguida pressiona **X**. Coloca então a bola na posição desejada na mesa e solta **X**. Para retirares uma bola, precisas de selecciona-la com o cursor através do manipulador analógico, pressiona **X** e por fim prime **R**. Para

adicionares uma bola, prime , selecciona a posição pretendida na mesa com o cursor através do manipulador analógico e prime .

Nota: Só pode ser adicionada uma bola à mesa, se já tiver sido retirada uma bola, no mínimo. Para saíres do modo Edit (Edição), prime .

FAZER PONTARIA

GERAL

Podes fazer pontaria com o manipulador analógico.

Quando estiveres a fazer pontaria, podes controlar a posição da câmara com os botões de direcção. Quando estiveres satisfeito com a pontaria, prime  para passares à selecção da potência da tacada e efectuares a tacada.

ZOOM

Para fazeres zoom enquanto fazes pontaria, prime e mantém premido .

Para aumentares ou diminuíres o zoom, prime os botões  e , respectivamente. Também podes controlar a câmara com os botões  e . Para uma vista panorâmica da mesa, prime . Durante o zoom, as trajectórias previsíveis da bola só serão visíveis durante um curto período de tempo. O tempo restante é exibido no cronómetro.



Quando soltas , regressas à função de fazer pontaria.

SELECCIONAR O PONTO DA TACADA

Para efectuares tacadas mais complicadas, precisas de ajustar o ponto exacto onde queres que o taco acerte na bola branca. Para ajustares o ponto onde queres que o taco acerte na bola, pressiona  enquanto fazes pontaria e utiliza depois o manipulador analógico para ajustar o ponto. Quando soltas , o ponto é seleccionado e regressas à função de fazer pontaria.

DEFINIR A POTÊNCIA E DAR A TACADA

Quando tiveres acabado de fazer pontaria, prime **X** para ajustar a potência da tacada com o manipulador analógico. Se quiseres regressar ao Fazer Pontaria, prime **A**. Quando estiveres pronto, prime **X** para concluir a tacada. Nota que não podes controlar a câmara com os botões de direcção durante a selecção da Potência.

PAUSA

Podes colocar o jogo em pausa a qualquer altura, premindo **START**. Regressar ao jogo, guardar o jogo actual, carregar jogos guardados e recarregar o jogo actual são opções que estão disponíveis no Pause Menu (Menu Pausa). Além disso, em modos de jogo específicos, podes ver as regras do jogo actual e alterar o nível de dificuldade.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

As opções do Main Menu (Menu Principal) são:

Single Player (1 Jogador) – Inicia um jogo para 1 Jogador (consulta o capítulo Jogo para 1 Jogador).

Multiplayer (Multijogador) – Inicia um jogo para vários jogadores (consulta o capítulo Multijogador).

Mini-Games Menu (Menu Minijogos) – Leva-te para a selecção de Mini-Jogos.

Options (Opções) – Ajusta os níveis de música e som, e carrega jogos guardados.

Credits (Créditos) – Vê os créditos.



SINGLE PLAYER GAME (1 JOGADOR)

Depois de seleccionares a opção Single Player (1 Jogador) no Main Menu (Menu Principal), és conduzido ao menu Single Player (1 Jogador). As opções do menu Single Player (1 Jogador) são:

Free Play (Jogo Livre) – Neste modo, podes jogar uma única partida contra um adversário controlado pelo computador, com um nível de dificuldade à tua escolha. Todas as mesas e locais que desbloqueaste durante o Career Mode (Modo Carreira) estão disponíveis.

Career Mode (Modo Carreira) – Neste modo, escolhes a tua personagem e tens de derrotar sete adversários em diversos jogos para te sagrares campeão.

Trick Shot (Tacada de Mestre) – Neste modo, podes testar as tuas habilidades realizando vários truques. Depois de efectuares uma tacada, as bolas voltam a ser colocadas nas suas posições iniciais para tentares novamente. Neste modo, podes colocar as bolas em qualquer lugar na mesa. Para aprenderes a colocar as bolas na mesa, consulta o capítulo Additional Controls (Comandos Adicionais).

Tutorial – No Tutorial, podes aprender todas as técnicas e comandos básicos do jogo.

Nota: Podes ver as regras do jogo quando seleccionas um jogo específico no menu Game Selection (Seleção de Jogo).

MULTIPLAYER GAME (MULTIJOGADOR)

Turn Based Multiplayer (Jogo Por Turnos) - joga o jogo multijogador no mesmo sistema PSP™

Para iniciares um Turn Based Multiplayer (Jogo Por Turnos), escolhe a opção Multiplayer (Multijogador) no Main Menu (Menu Principal). Ambos os jogadores têm de seleccionar as personagens. Em seguida, é preciso seleccionar o jogo, o local e a mesa. Estão disponíveis todas as mesas e locais que desbloqueaste durante o Career Mode (Modo Carreira). O jogo selecciona aleatoriamente qual o jogador que começa.

MINI GAMES (MINIJOGOS)

Os Mini Games (Minijogos) existem para te ajudar a descontrair e a experimentar algo diferente do jogo principal. Para acederes aos minijogos, selecciona a opção Mini Games (Minijogos) no Main Menu (Menu Principal). Air Thunder está disponível desde o início. Snow Warrior e Fast Lane podem ser desbloqueados durante o Career Mode (Modo Carreira).

Air Thunder é um jogo de tiro de deslocamento lateral. Controlas um avião e tens de abrir caminho através dos inimigos durante o máximo de tempo que conseguires. Utiliza o manipulador analógico ou os botões de direcção para manobrar o avião e  para disparar.

Snow Warrior é o sonho de qualquer criança! O jogo simula lutas com bolas de neve. Utiliza o manipulador analógico ou os botões de direcção para te deslocares lateralmente e esquivares; prime e solta  para atirares uma bola de neve. Quanto mais tempo premires , mais longe atiras a bola de neve.

Fast Lane é um jogo de corridas, no qual o jogador tem de dar a volta à pista o mais depressa possível. Utiliza o manipulador analógico para guiar o carro, pressiona  para acelerar e usa  para travar.